

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการวิเคราะห์ หนังสือการ์ตูน ยังไม่มีทฤษฎีที่ใช้เฉพาะ ดังนั้นจึงต้องประยุกต์ใช้จากแนวคิด และทฤษฎีต่างๆ เพื่อใช้เป็นกรอบและแนวทางในการวิเคราะห์รูปแบบของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีหลักๆ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการนำเสนอวีรบุรุษ
2. แนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมหรือหนังสือของเด็ก
3. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม
4. แนวคิดทางสัญวิทยา
5. งานวิจัยและเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการนำเสนอวีรบุรุษ

Boorstin ศึกษาเรื่องการเป็นวีรบุรุษว่า วีรบุรุษทั้งในอดีตกาล หรือสมัยใหม่มีรูปแบบหลากหลายโดยอำพรางอยู่ในเรื่องราวของการสู้รบ การแข่งขัน ศาสนา หรือนิยายโบราณ โดยถือว่าการรวมเรื่องราวที่ยิ่งใหญ่โดยมีขั้นตอนนี้ (ซัชวาลย์ เพชรสุวรรณ, 2536: 7 อ้างถึง Boorstin, 1970: 51)

1. เขาจะแยกตัวออกจากกลุ่ม หรือเดินทางออกจากกลุ่มไป
2. เป็นผู้ริเริ่มการต่อสู้ และได้รับชัยชนะ
3. จะกลับสู่กลุ่ม และรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับสังคมนั้น

จากแนวคิดของ Boorstin นี้จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการวิเคราะห์การนำเสนอรูปแบบวีรบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่น ว่าดำเนินเรื่องสอดคล้องกันอย่างไร

Vladimir Propp ศึกษาเรื่องของรูปแบบของนิทานพื้นบ้าน โดยเสนอแนวทางของวีรบุรุษในรูปแบบของการเล่าเรื่อง ที่อาจจะไม่มีรูปแบบตายตัว แต่สามารถใช้เป็นแนวทางประกอบการวิเคราะห์ได้ มีลักษณะดังนี้ (ชัชวาลย์ เพชรสุวรรณ, 2536 : 8-12 อ้างถึง V.Propp, 1975: 25-26)

1. One of the members of a family absent himself from home: หนึ่งในสมาชิกของครอบครัวได้ออกจากบ้านไปผจญกับโลกภายนอกโดยลำพัง
2. An interdiction is address to the hero: มีข้อห้ามบางอย่างที่วีรบุรุษนั้นต้องปฏิบัติตาม
3. The interdiction is violated : ได้ละเมิดข้อห้ามนั้น
4. The villain makes an attempt at reconnaissance: ฝ่ายตรงข้าม (ผู้ร้าย) พยายามหาโอกาส
5. The villain receives information about his victim: ผู้ร้ายได้ข่าวของเหยื่อ
6. The villain attempts to deceive his victim in order to take possession of him or his belongings: ผู้ร้ายตั้งใจที่จะหลอกล่อ เพื่อที่จะจับตัวหรือแย่งทรัพย์สิน
7. The victim submits to deception and thereby unwittingly help his enemy: ผู้เคราะห์ร้ายตกหลุมพราง ทำให้ช่วยเหลือศัตรูโดยไม่ตั้งใจ
8. The villain causes harm or injury to a member of family, one member of a family either lacks something or desires to have something: ผู้ร้ายทำร้ายสมาชิกของครอบครัวบาดเจ็บและสมาชิกคนหนึ่งต้องการหรือขาดสิ่งจำเป็นบางอย่าง
9. Misfortune or lacks is made known: the hero is approached with a request or command ; He is allowed to go or he is dispatched: เมื่อเกิดเรื่องเดือดร้อน ได้รู้ว่ามีเพียงวีรบุรุษเท่านั้นที่สามารถแก้ปัญหานี้ได้ มีการขอร้องหรือออกคำสั่งให้เป็นผู้รับภาระกิจนั้น
10. The seeker agrees to or decides upon counteraction: วีรบุรุษตกลงใจที่จะทำหน้าที่นี้
11. The hero leaves home: วีรบุรุษเริ่มออกเดินทาง
12. The hero is tested, interrogated, attacked, etc., which prepares the way for his receiving either a magical agent or helper: วีรบุรุษจะต้องได้รับการทดสอบที่เตรียมไว้ในเส้นทางที่เดินทาง ได้รับความช่วยเหลือจากผู้วิเศษ (บุคคลที่มีเวทย์มนต์) หรือได้พบผู้ช่วย
13. The hero reacts to the actions of the future donor: วีรบุรุษจะได้รับความช่วยเหลือในอนาคต
14. The hero acquires the use of a magical agent: วีรบุรุษได้รับการสอนเรื่องเวทย์มนต์คาถาจากผู้วิเศษ (บุคคลที่มีเวทย์มนต์)
15. The hero is transferred, delivered, or led to the whereabouts of an object of search: วีรบุรุษได้รับการช่วย หรือถูกส่งไปยังที่ที่จะพบสิ่งที่ต้องการหา

16. The hero and the villain join in direct combat: วีรบุรุษ ได้เข้าต่อสู้ ปะทะกับผู้ร้าย  
(ศัตรู)
17. The hero is branded: วีรบุรุษได้รับการยกย่อง
18. The villain is defeated: ผู้ร้ายเป็นฝ่ายพ่ายแพ้
19. The initial misfortune or lacks is liquidated: เกราะห้ร้ายได้ผ่านพ้นไป
20. The hero returns: วีรบุรุษกลับมา
21. The hero pursued: วีรบุรุษถูกตามล่า
22. Rescue of the hero from pursuit: มีการช่วยเหลือวีรบุรุษจากผู้ล่า
23. The hero, unrecognized, arrives home or in another counter: วีรบุรุษกลับมาใน  
สภาพที่คนจำไม่ได้ หรือเป็นการกลับมาจากต่างเมือง
24. A false hero presents unfounded claims: วีรบุรุษตัวปลอมเข้าสวมรอยแทน
25. A difficult task is proposed to the hero: วีรบุรุษได้พบปัญหาใหม่ที่ยากขึ้น
26. The task is resolved: เป้าหมายได้รับการตอบสนอง (ประสบความสำเร็จ)
27. The hero is recognized: วีรบุรุษได้รับการยอมรับ
28. The false hero or villain is exposed: วีรบุรุษตัวปลอมหรือผู้ร้ายถูกเปิดโปง
29. The hero is given a new appearance: วีรบุรุษได้รับการปรับโฉมใหม่
30. The villain is punished: ผู้ร้ายได้รับการลงโทษ
31. The hero is married and ascends the throne: วีรบุรุษแต่งงานหรือขึ้นครองราชย์

แนวทางการนำเสนอวีรบุรุษในรูปแบบของการเล่าเรื่องของ V.Propp นั้น มีพื้นฐานมาจาก  
รูปแบบ (Form) และการเล่าเรื่อง (Narrative) ของนิทานพื้นบ้าน และการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีลักษณะ  
ของการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกันในลักษณะนี้ แต่สำหรับการวิจัยเรื่องการนำเสนอลักษณะของ  
การ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็ก จะใช้เป็นเพียงแนวทางเท่านั้น นอกจากนี้ยังใช้แนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรม  
หรือหนังสือเด็กมาประกอบการศึกษา

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมหรือหนังสือของเด็ก

### แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการของเด็ก

Zena Sutherland, Dianne L. Monson and May Hill Arbutnot (1981: 20-25

อ้างถึงใน ลมูล รัตนากร, 2524: 9-10) ได้ศึกษาเรื่องความต้องการพื้นฐานของเด็กและวัยรุ่นสรุป

ได้ว่า เด็กยิ่งเล็กความต้องการก็น้อย แต่เมื่อโตขึ้นความต้องการต่างๆ ก็เพิ่มมากขึ้นตามลำดับ ความต้องการของเด็กมีดังนี้

1. เด็กต้องการความสุขทางกาย (The need for physical well being) เป็นความรู้สึกพอใจในสภาพทางวัตถุของมนุษย์ที่แสดงถึงความมั่นคงของชีวิต แต่ในชีวิตถึงยังมีคนที่ขาดแคลนบ้าน อาหาร และที่อยู่ และสภาพนี้ไม่เป็นที่พอใจของใคร โดยเฉพาะเด็กๆ ดังนั้นหนังสือของเด็กจึงมักนำเสนอแต่ชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี

2. เด็กต้องการจะรักและต้องการความรัก (The need to love and to be loved) เด็กแต่ละคนจะได้พบความรักหลายแบบ เริ่มจากความรักในครอบครัว มีพ่อแม่ พี่น้องที่รักและเอาใจใส่ให้ความช่วยเหลือ แล้วเด็กจะเริ่มเพื่อแผ่ความรักต่อไปยังสัตว์เลี้ยง ตลอดจนคนอื่นๆ

3. เด็กต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม (The need to belong) เด็กๆ จะมีสังคมแรกเริ่มจากครอบครัว และขยายวงกว้างออกไป เมื่อเติบโตขึ้น เริ่มมีเพื่อน และต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ

4. เด็กต้องการความสำเร็จ (The need to achieve) เด็กๆ ต้องการทำอะไรได้ด้วยตนเอง ทั้งเรื่องเล็กหรือใหญ่ ความสำเร็จจะสร้างความพอใจและความภูมิใจให้

5. เด็กสนใจใคร่รู้ (The need to know) เด็กจะอยากรู้อยากเห็น อยากรำวง ซึ่งเป็นการแสดงความเฉลียวฉลาด

6. เด็กรักสวยรักงามและรักความมีระเบียบ (The need for beauty and order) เด็กชอบดูสิ่งสวยงาม

หลักการเขียนวรรณกรรมหรือหนังสือสำหรับเด็ก

บันลือ พฤษะวัน (2524: 125-126) กล่าวถึงหลักการเขียนที่เป็นแนวการเขียนต้นฉบับของวรรณกรรมสำหรับเด็กไว้ดังนี้

1. ชื่อเรื่อง เป็นสิ่งดึงดูดใจ จูงใจให้ผู้อ่าน ถือเป็นจุดสำคัญของการแสดงเนื้อเรื่อง (Top of Conceptual Context)
2. Unity เนื้อเรื่องมีความเป็นเอกภาพ มีความกลมกลืนกันดี มีเหตุผลสมจริง ให้ความกระจ่างตามแก่นเรื่อง (Theme)
3. Coherence การพิจารณาลักษณะหรือบุคลิกของตัวละคร การจัดลำดับเรื่องราวเป็นไปด้วยดี จากเหตุไปสู่ผล การวางเงื่อนไขของเรื่องสอดคล้องต้องกัน และมีความต่อเนื่อง(Continuity)

4. Emphasis การเสนอแนวคิดให้ผู้อ่าน หรือสร้างปัญหาท้าทายให้ผู้อ่าน ได้คิดและตัดสินใจ เพื่อสร้างความประทับใจในคุณค่าของเรื่องราว ตัดใจและจดจำสิ่งที่ผู้เขียนเน้นบางเรื่อง เน้นบทสรุป เน้นการวางเงื่อนไขปมหรือปัญหา และการคลี่คลายปัญหาของตัวเอง

5. Invention การสร้างแนวคิดใหม่ ได้แก่การใช้ภาษาให้เหมาะสม งดงาม ทำให้เกิดความซึ้งใจ เป็นการสร้างสรรค์โลกทัศน์ใหม่

6. Reality การให้ความเป็นจริง ที่สมเหตุสมผล ก่อให้เกิดความอบอุ่นแก่จิตใจ จนถึงการสร้างสามัคคี ความมีมนุษยธรรมโดยไม่สร้างเรื่องให้ไกลเกินความจริง ทั้งด้านความคิดและการกระทำ

7. Ethics การเขียนวรรณกรรมของเด็กเป็นการมุ่งส่งเสริมด้านคุณธรรมและจริยธรรม เพื่อความมั่นคงในจิตใจ

#### เทคนิคการนำเสนอเรื่อง (Methods of Approaching)

บันลือ พุกกะวัน (2524: 127-129) กล่าวถึงรูปแบบการนำเสนอเรื่องในการจัดทำหนังสือเด็กและนิยายต่างๆ ไปดังนี้

1. การตั้งภาพ ภูมิหลัง (Background) เป็นการกล่าวถึงประวัติความเป็นมาของเรื่องราว เพื่อเป็นพื้นฐาน สร้างความเข้าใจแก่ผู้อ่าน
2. เริ่มต้นด้วยบทอุทาน (Exclamatory) เป็นการเริ่มเรื่องจากจุดที่เป็นเหตุให้เกิดความตื่นตระหนกตกใจ เพื่อดึงให้ผู้อ่านสนใจอ่านเรื่องราว หรือติดตามให้รู้สาเหตุแห่งเรื่องนั้นๆ
3. การเริ่มต้นด้วยปริศนาความ หรือการสร้างความฉงนฉงายแก่ผู้อ่าน (Questioning) เป็นการสร้างเงื่อนไขของเรื่องชวนให้ติดตามอ่าน
4. การสร้างบทให้กระตุ้นความตื่นเต้นหรือประหลาดใจ (Astonishing) เป็นการเริ่มเรื่องนิยายให้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วดำเนินเรื่อง
5. เริ่มด้วยการสร้างนิทรรศน์ อุทาหรณ์ หรือคำคม (Direct Quotation) เป็นดำเนินเรื่องที่มีมุ่งสนับสนุนการให้คำคมเหล่านี้เป็นจริงตลอดเนื้อเรื่อง
6. การเริ่มเรื่องด้วยการพรรณนาโวหาร บรรยายลักษณะสถานการณ์ให้เห็นสภาพการเริ่มเรื่อง (Descriptive)
7. การนำเสนอเรื่องราวเปรียบเทียบหรือขัดแย้ง (Contrast) เพื่อนำผู้อ่านไปสู่เรื่องราว
8. เริ่มด้วยการล้อเลียน หยอกเย้า หรือประชดสังคม (Rarody)
9. เริ่มด้วยการจรรยาณัยลำดับเนื้อหาสาระสำคัญตามลำดับเหตุการณ์ (Consequences) เป็นการแนะนำการปฏิบัติการใดๆ เพื่อให้ผู้อ่านทราบหรือปฏิบัติตาม
10. วิธีการเริ่มต้นโดยการชี้นำให้เห็นจุดสุดยอดที่ชวนให้สนใจ (Suspended Interest) ลักษณะคล้ายอุทาหรณ์ แต่มุ่งชี้จุดเด่นของเรื่องในการเริ่มต้น

11. วิธีจับด้วยบทสรุป (Summary) นิยมใช้กันทั่วไปในบทความคล้ายนิทานอีสป
12. วิธีจับด้วยการสร้างปัญหาหรือข้อคิดเพื่อเป็นแนวในการอภิปรายหรือค้นหาเหตุผลต่างๆ (Challenging) เพื่อฝึกให้ผู้อ่านเป็นคนช่างคิด ช่างวิเคราะห์

แนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมหรือหนังสือของเด็ก จะเป็นประโยชน์เมื่อนำมาพิจารณาเรื่องลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้เป็นส่วนมาก แต่ก็ยังต้องอาศัยแนวคิดอื่นๆ ประกอบ

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality)

เมื่อพิจารณาหนังสือการ์ตูนสำหรับเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่ง ดั้งนั้นย่อมทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในเรื่องของการสร้าง การขยาย และตอกย้ำความหมายที่มนุษย์เป็นผู้กำหนดให้กับสรรพสิ่งและสภาวะการณ์ของโลกรอบตัวเรา เพราะมนุษย์ส่วนใหญ่ไม่มีโอกาสได้สัมผัสกับความจริงของสังคมโลกด้วยประสบการณ์ตรงทุกกรณี ดังนั้นสื่อมวลชนจึงรับหน้าที่เป็นตัวเชื่อมโยงให้คนเรา เกิดประสบการณ์ทางอ้อมกับสรรพสิ่งและปรากฏการณ์ต่างๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง กล่าวคือ ได้เรียนรู้ สภาพความเป็นจริงทางสังคมตามที่สื่อมวลชนสร้างหรือนิยามไว้ (ขวัญเรือน กิติวัฒน์, 2530: 14)

สำหรับเด็กๆ แล้วหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่ใกล้ชิด การ์ตูนจึงทำหน้าที่เป็นสร้างประสบการณ์ทางอ้อม (ที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้จริงกับเด็ก) กับเหตุการณ์หรือสิ่งต่างๆ จากโลกแห่งความเป็นจริงที่เสนอไว้ในหนังสือการ์ตูน แต่การแยกว่าเรื่องไหนเป็นจริงหรือเท็จก็ขึ้นกับประสบการณ์ ความเชื่อ และวิจารณญาณของเด็กแต่ละคนจะตัดสินใจ แต่ก็อาจ กล่าวได้ว่าเด็กๆ เรียนรู้โลก สภาพความเป็นจริงทางสังคมตามที่หนังสือการ์ตูนได้สร้างขึ้น

### 4. แนวคิดทางสัญวิทยาวิทยา (Semiology)

การ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่นมีองค์ประกอบทางด้านภาพ สัญลักษณ์ต่างๆ ที่อธิบายได้ด้วยแนวคิดทางด้านสัญวิทยาวิทยาของ Ferdinand de Saussure (1966: 67 cited in Berger, Arthur Asa, 1991: 7-10) เข้ามาอธิบาย โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) หรือตัวถูกให้ความหมาย (Signified) กับเสียง-ภาพ (Sound-Image) หรือตัวให้ความหมาย (Signifier)

สำหรับหนังสือการ์ตูนนั้นเป็นการนำแนวคิดนี้มาสู่กระบวนการสร้างความหมายหรือกระบวนการให้ความหมาย ที่ผู้สื่อเสนอผู้อ่านด้วยภาพ และภาษา และผู้อ่านจะเป็นผู้ตีความหมายนั้นออกมาโดยใช้ประสบการณ์ บริบททางสังคม กรอบแนวคิด และวัฒนธรรมมาใช้เพื่อให้เกิดความเข้าใจ แต่ผู้ผลิตและผู้รับสารอาจจะตีความหมายออกมาไม่ตรงกันก็ได้ ถือว่าไม่มีการสื่อสารที่ล้มเหลว เพียงแต่ผิดเพี้ยนไป

## 5. งานวิจัยและเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้อง

ปราณี เชียงทอง (2528: 78 อ้างถึงใน ธรรมจักร อยู่โพธิ์, 2539: 16-17) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านของคนเราแตกต่างกันไปตามปัจจัยต่างๆ หลายประการ เช่น วัย เพศ อาชีพ ได้จำแนกความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน (3-5 ปี) สนใจเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ภาพที่วาดไม่จำเป็นต้องสวยงามแต่ต้องวาดให้ดูเข้าใจง่าย
2. กลุ่มเด็กในวัยเรียน (6-12 ปี) สนใจเรื่องการผจญภัย เนื้อเรื่องมีผู้แพ้-ผู้ชนะ ภาพมีการแสดงอารมณ์เคลื่อนไหวละเอียดถี่ถ้วนยิ่งขึ้น เป็นภาพ 3 มิติ เนื้อเรื่องมีความยาวมากขึ้น มีการติดตามในตอนต่อไป เด็กในวัยนี้จะรอติดตามและสามารถเชื่อมโยงตอนที่อ่านไปแล้วกับตอนใหม่ได้ โดยไม่จำเป็นต้องอ่านบทบทวนใหม่
3. กลุ่มเด็กวัยรุ่น (13-19 ปี) สนใจเรื่องความรัก เนื้อเรื่องมีผู้แพ้-ผู้ชนะชัดเจน เน้นในเชิงรักใคร่ จะสนใจเรื่องเกี่ยวกับสัตว์น้อยมาก วัยรุ่นชายจะชอบเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ ซึ่งจะมีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น
4. กลุ่มผู้ใหญ่ (20 ปีขึ้นไป) อ่านการ์ตูนเพื่อคลายเครียด ในเชิงจิตวิทยาถือว่าเป็นการหลบหนีจากความจริงเข้าสู่ความเพ้อฝัน (ธรรมจักร อยู่โพธิ์, 2539 : 16-17 อ้างถึง ปราณี เชียงทอง, 2528: 78)

### หลักการด้านคุณธรรม

ในหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) (กระทรวงศึกษาธิการ 2533: 55-66) ในกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาค่านิยม เจตคติ พฤติกรรม และบุคลิกภาพ เน้นให้เป็นคนช่างคิด ช่างทำ และปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้ โดยใช้กิจกรรมจริยศึกษา ศิลปศึกษา ดนตรีและนาฏศิลป์ ลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด และผู้นำเพื่อประโยชน์ ในหน่วยที่ 6 โรงเรียนดีมีวินัย เน้นคุณลักษณะเรื่องความใฝ่รู้ ความขยันหมั่นเพียร ความอดทน การประหยัด ความซื่อสัตย์สุจริต ความมีระเบียบวินัย

ความเสียสละ ความเมตตากรุณา ความกตัญญูทศเวที การตรงต่อเวลา ความสามัคคี ความยุติธรรม  
 ความเป็นผู้มีวิวัฒนาการและปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี รวมทั้งสิ้น 13 คุณธรรม เพื่อ  
 ปลุกฝังให้มีคุณลักษณะดังนี้ คือ

1. มีความรู้ความเข้าใจ ในหลักการเกี่ยวกับความดี ความงาม การรักษาสุขภาพกายและจิต
2. มีความสามารถในการวิเคราะห์ วิจัย แก้ปัญหา ความสามารถในการแสดงออก และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
3. มีความเสียสละ สามัคคี มีวินัย ประหยัด ซื่อสัตย์ กตัญญูทศเวที รักการทำงาน และเห็นคุณค่าในการออกกำลังกาย
4. มีความสนใจ แสวงหาความรู้ และรูปแบบการทำงานใหม่ๆ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใช้ความรู้ในการตัดสินใจ และแก้ปัญหา เพื่อการทำงาน และการดำรงชีวิต
5. ปรับปรุงตนเองให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สามารถนำความรู้ไปแก้ปัญหาและพัฒนาบุคลิกภาพของตนเองได้